

**LAPORAN SKRIPSI**

**GAME EDUKASI SEJARAH SEKOLAH DASAR**

Oleh :  
**ABDUL HAFID**  
**2010-51-025**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**TAHUN 2015**

**LAPORAN SKRIPSI**

**GAME EDUKASI SEJARAH SEKOLAH DASAR**

Oleh :  
**ABDUL HAFID**  
**2010-51-025**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**TAHUN 2015**



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

JUDUL : *GAME* EDUKASI SEJARAH SEKOLAH DASAR

SAYA : ABDUL HAFID

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika Ini Disimpan Di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus Dengan Syarat – Syarat Kegunaan Sebagai Berikut :

1. Skripsi Adalah Hak Milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK Dibenarkan Membuat Salinan Untuk Tujuan Referensi Saja
3. Perpustakaan Juga Dibenarkan Membuat Salinan Skripsi Ini Sebagai Bahan Pertukaran Antar Institusi Pendidikan Tinggi
4. Berikan Tanda ✓ Sesuai Dengan Kategori Skripsi

☐

Sangat rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan / kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia (mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi / badan tepat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☐

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Pembimbing Utama

ABDUL HAFID  
2010-51-025

Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN.0616088502

Alamat Lengkap : Hadipolo Rt 03 Rw 03, Kudus  
Kudus, 16 Januari 2015

Kudus, 16 Januari 2015



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PERNYATAAN PENULIS**

JUDUL : *GAME* EDUKASI SEJARAH SEKOLAH DASAR  
NAMA : ABDUL HAFID  
NIM : 2010-51-025

“ Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 16 januari 2015

ABDUL HAFID

Penulis



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

JUDUL : *GAME* EDUKASI SEJARAH SEKOLAH DASAR  
NAMA : ABDUL HAFID  
NIM : 2010-51-025

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,  
Kudus, 5 Desember 2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

Rizky Meimaharani, M.Kom  
NIDN. 0620058501

Mengetahui  
Kaprodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004





**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PENGESAHAN SKRIPSI**

JUDUL : *GAME* EDUKASI SEJARAH SEKOLAH DASAR  
NAMA : ABDUL HAFID  
NIM : 2010-51-025

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 13 Januari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 13 Januari 2015

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

Rina Fiati, ST, M.kom  
NIDN. 0604047401

Tutik Khotimah, M.Kom  
NIDN. 0608068502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Kaprodi Teknik Informatika

Rochmad Winarso, ST., MT.  
NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004

## ABSTRACT

*Game is one of interested entertainment tom fill spend time spend time or to losing bored. In this era many child lazy to learning because they very enjoy yo playing the game and forget to do their activity. There are many game, from the educational game, sport game. Until jurner game. Now, one og game often to use is educational game who can give entertainment also to fill spend time. For the base, writer do the research with the title “ Game edukasi sejarah sekolah dasar”. Methods who writer use is development multimesia method. Step of the research is concep,desidgn,material,collection assembly,testing,and distribution. With the tool adobe flash cs 6 and programming language action script. Build this education game hope can make a good students ethusias to learn about history and to use alternative toll to help learning process.*

*Keywords :Game, education, flash*



## ABSTRAK

*Game* merupakan salah satu hiburan yang seru dan menarik untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan kejenuhan. Pada zaman sekarang banyak anak yang malas untuk belajar karena terlalu asik main game seakan lupa dengan kewajibannya. Ada begitu banyak game dipasaran mulai dari game yang bertema asah otak, olahraga, hingga petualangan. Salah satu game saat ini yang sering dikupas adalah game edukasi, sebuah *game* edukasi yang bisa menjadikan hiburan sekaligus pengisi waktu luang. Atas dasar tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul Game edukasi sejarah sekolah dasar, Metode yang digunakan dalam merancang dan membangun game ini adalah Metode Pengembangan Multimedia. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah Tahap *Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, dan Distribution*, Dengan menggunakan *tool* adobe flash CS 6 dan bahasa pemrograman *action script*. Dengan membangun *game* edukasi ini diharapkan dapat menarik minat siswa-siswi belajar tentang pelajaran sejarah dan dapat digunakan alternatif untuk membantu proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Game, Edukasi, Flash





## KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “*Game* Edukasi Sejarah Sekolah Dasar” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Dr. Suparno, SH. MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing utama Skripsi penulis.
6. Ibu Rizky Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing pembantu Skripsi penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau diatas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan yang maha kuasa melebihi apa yang beliau-beliau diberikan kepada penulis.

Kudus, 5 Desember 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN PENULIS .....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	v
PENGESAHAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRACT .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Penelitian Terkait .....	5
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1. Definisi Sejarah .....	6
2.2.2. Pengertian <i>Game</i> .....	7
2.2.3. Klasifikasi <i>Game</i> .....	7
2.2.4. Genre <i>Game</i> .....	8
2.2.5. <i>Action script</i> .....	10
2.2.6. <i>Flowchart</i> .....	10
2.2.6.1. <i>Pengertian Flowchart</i> .....	10

2.2.6.2. <i>Simbol Flowchart</i> .....	11
2.2.6.3. <i>Flowchart Direction Simbol</i> .....	11
2.2.6.4. <i>Processing Simbol</i> .....	12
2.2.6. <i>Input Simbol</i> .....	14
2.2.7. <i>Storyboard</i> .....	14
2.3 Kerangka Pemikiran.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	19
4.1 Konsep.....	19
4.1.1. Konsep Game.....	19
4.1.2. Konsep Tokoh.....	19
4.1.3. Konsep Perolehan score.....	19
4.1.4. Spesifikasi Device.....	19
4.2 Desain sistem.....	20
4.2.1. Flowchart Game.....	20
4.2.2. Storyboard.....	23
4.2.3. Desain User Interface.....	25
4.2.3.1. Menu Utama.....	26
4.2.3.2. About.....	26
4.2.3.3. Setting.....	27
4.2.3.4. Help.....	27
4.2.3.5. Hight Score.....	27
4.2.3.6. Play.....	28
4.2.3.7. Exit.....	28
4.3 Pengumpulan bahan.....	29
BAB V IMPLEMENTASI DAN TESTING.....	31
5.1. Implementasi ... ..	31
5.1.1 Implementasi User Interface.....	31

5.2. Pengujian .....	37
5.2.1. Pengujian Black Box.....	37
5.2.2. Pengujian Dervice .....	41
5.3. Kuisioner .....	42
 BAB VI. PENUTUP .....	 45
6.1 Kesimpulan .....	45
6.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	

LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. <i>Flow Direction Symbol</i> .....	11
Tabel 2.2. <i>Processing Symbol</i> .....	12
Tabel 2.3. <i>Input-output Symbol</i> .....	13
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	23
Tabel 4.2 <i>Material Collection</i> .....	29
Tabel 5.1 Pengujian Black Box Testing.....	38
Tabel 5.2 Spesifikasi Device.....	42
Tabel 5.3 Hasil Pengujian Device.....	42
Tabel 5.4 Hasil Kuisioner .....	44





## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bentuk umum <i>Storyboard</i> .....	14
Gambar 2.2 Kerangka Pikir Rancang Bangun Game.....	15
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 4.1 Flowchart Game edukasi sejarah.....	20
Gambar 4.2 Flowchart <i>level 1</i> .....	21
Gambar 4.3 Flowchart <i>level 2</i> .....	22
Gambar 4.4 Flowchart <i>level 3</i> .....	22
Gambar 4.5 Menu utama.....	26
Gambar 4.6 <i>About</i> .....	26
Gambar 4.7 <i>Setting</i> .....	27
Gambar 4.8 <i>Help</i> .....	27
Gambar 4.9 Hight score .....	27
Gambar 4.10 <i>Play</i> .....	28
Gambar 4.11 <i>Exit</i> .....	28
Gambar 5.1 Menu utama.....	31
Gambar 5.2 <i>Play</i> .....	32
Gambar 5.3 <i>level 1</i> .....	32
Gambar 5.4 <i>level 2</i> .....	33
Gambar 5.5 <i>level 3</i> .....	33
Gambar 5.6 Skor .....	34
Gambar 5.7 <i>Play Again</i> .....	34
Gambar 5.8 Pertanyaan .....	35
Gambar 5.9 <i>Hight score</i> .....	35
Gambar 5.10 <i>Setting</i> .....	36
Gambar 5.11 <i>Help</i> .....	36
Gambar 5.12 <i>About</i> .....	37
Gambar 5.13 <i>Exit</i> .....	37